



任天堂 ファミリーコンピュータ™

TECMO THEATER Vol.4

キャプテン翼II

スーパーストライカー

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ

取扱説明書

TCF-T6



TECMO

このたびはテフモランド・ゲームカセット
「キャプテン翼^{つばさ}II・スーパーストライカー」
をお買い上げいただきまして、誠にありが
とうございます。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意など
この「取扱説明書」をよくお読みいただき
正しい使用法でご愛用下さい。なお、この
「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

使用上の注意

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および、強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 故障の原因となりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。

※テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

もくじ

1. ストーリー	4
2. ゲームをはじめる	5
3. ミーティング	7
4. チームデータを見てみよう	8
5. 画面表示のみかた	14
6. オフェンス(攻撃)	15
7. ディフェンス(守備)	21
8. 試合中のチームデータ変更	27
9. セットプレイ	28
10. PK合戦	33
11. リオカップ	34
12. サンパウロの仲間たち	37
13. 日本 Jr. ユース時代の仲間、ライバル	40
14. そして、世界の強豪たち	44
15. 各コマンドの消費ガッツ一覧表	47
16. 必勝への道	50



ストーリー

にほんのワールドカップ優勝を夢に描くサッカー少年、大空翼。ロベルト本郷のコーチを受け、天性のサッカーセンスに磨きをかけた翼は、南葛中のキャプテンとして全国中学生サッカー大会でV3を達成した。

そして、翼の活躍の舞台は世界へと移る。全国大会を戦った日向、若島津といったライバルと共に国際Jr.ユース大会へ望んだ翼であったが、世界の壁は厚く、強豪の前に苦戦を強いられる。しかし、持ち前のガッツとテクニック、そしてチームワークで、最強の西ドイツを破り、世界一の栄冠を手にした。

あれから3年後。ロベルトと共にブラジルへ渡った翼の新たな戦いが始まろうとしている……。



ゲームをはじめる

⊕をKICK OFFにあわせて、スタートボタンを押そう。



●きょう今日はこれでやめようというときは……とき

し あいまえ 試合前のミーティングのとき
に⊕を「スコアメモ」にあ
わせてⒶボタンを押すと、
スコアメモが表示される。
ひょうじ
いつ し あい 一試合ごとにメモをとって
おこう。



●^{つつ}続きからはじめる

タイトル画面でCONTINUEを^{えら}選んでスタートボタンを押すと、スコアメモの入力画面になる。
^{にゆうりよく}＋ボタンで入力したい文字を^{も し}選び、^{えら}①ボタンで入力しよう。②は③ボタンで^{もど}戻り、セレクトボタンで^{すす}進むぞ。入力し^{にゆうりよく}終わったらEマークを入力するか、スタートボタンでゲームスタート。でも、スコアメモをまちがえると、^{みぎした}右下の画面が^{が めん}出てしまう。よく^み見て、^{にゆうりよく}入力しよう。





ミーティング

試合前にはミーティングがある。**+**ボタンでコマンドを選び**A**ボタンを押そう。



- じょうほう** これから対戦するチームの情報が聞ける。これを参考に作戦を立てよう。
- スコアメモ** これをメモしておけば続きから始めることができる。こまめにメモしておこう。
- チームデータ** フォーメーション、ディフェンスタイプの選択、ポジション、メンバーの変更ができる。また、各選手のレベル表のチェックもできるぞ。
- キックオフ** 試合を始める。



チームデータを見てみよう

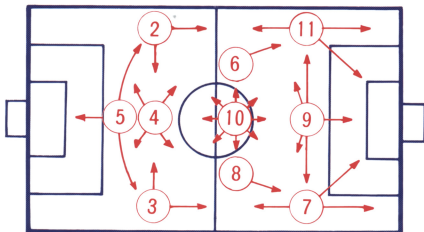
チームデータを選ぶと右の画面が出る。^{が めん} ^で **+** ボタンで ^み ^あ を見たいコマンドに合わせて ^お **A** ボタンを押そう。ミーティング画面に戻りたい時は ^{が めん} ^{もど} ^{とき} “おわる” を選ぶ。



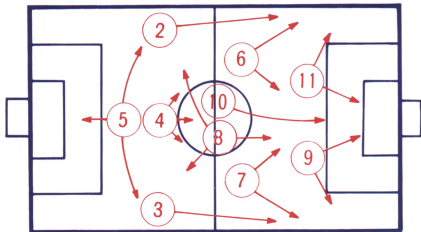
●フォーメーション(チーム隊形)

+ ボタンで^{えら} び **A** ボタンで^{けってい} 決定だ。

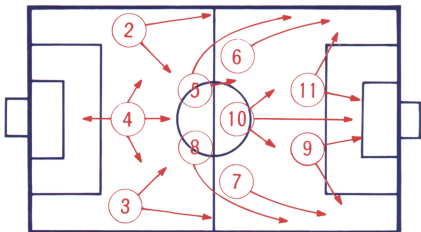
4:3:3 ^{もつと} 最もオーソドックスな^{たいけい} 隊形。⑦、⑪番を^{ばん} ウイングにおき、^{ねら} センタリングから^{こうげきほうほう} シュートを狙う攻撃方法に^{てき} 適している。



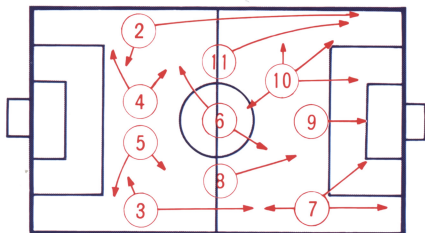
4:4:2 ツートップの⑨、⑪番を中心にカウンターア
 タックを仕掛けやすいフォーメーション。MF 4人(6、7、
 8、10) の中で⑧番がディフェンシブハーフにまわり、敵
 陣近くでは⑥、⑦番がウイングの位置にとびだしてくる。



3:5:2 最も近代的な攻撃型フォーメーション。MF
 が5人もいるので中盤は組み立てやすい。また、ツート
 ップからの逆襲速攻も仕掛けることができる。しかし、D
 Fが3人しかいないので、相手の速攻に弱いのが弱点だ。



ブラジルタイプ 4:3:3の変型タイプで、FWの⑪番をMFに下げ、左ウイングの位置にスペースをあける。そのあいたスペースに戦況に応じ②、⑪、⑩番がとびだしてくるのが特徴。また、4人のMFのうち⑩番が上りぎみに位置しているのも長所である。バックラインは、センターバックの④、⑤番が同一ラインに並び、ゾーンディフェンスを行う。



●ディフェンスタイプ

✦ボタンで^{えら}選びⒶボタンで^{けってい}決定。

ノーマルタイプ プレスとカウンター^{ちゅうかんてき}の中間^{まも}的な守^{かた}り方をする。

プレスタイプ 中盤^{ちゅうばん}から囲^{かこ}みにいく人数^{にんずう}を多くし、積極^{せつきよくてき}的にボールを奪^{うは}いにいくタイプ。ドリブル^{しゅ}を主体^{たい}とするチーム^{たい}に対して威力^{いりよく}を発揮^{はつ き}する。また、短時間^{たん じ かん}にボールを奪^{うは}わねばならない状況^{じょうきよう}でも効果^{こう か}がある。しかし、ボールに集中^{しゅうちゅう}する分^{ぶん}、マーク^{あま}が甘^なくなり速攻^{そっこう}を受けやすい。パス^うの多い^{おお}チームには要注意^{ようちゆう い}。

カウンタータイプ 中盤^{ちゅうばん}は放^{ほう}っておき、先^{さき}にゴール前^{まえ}を固^{かた}めるタイプ。速攻^{そっこう}に対して効果^{こう か}があり、また、ボールを取^とった後^{あと}の逆襲^{かこう}速攻^{そっこう}も仕掛^{し か}けやすいのが特徴^{ちよう づ}。しかし、ゴール前^{まえ}を中心^{ちゅうしん}に守^{まも}るため、シュート^うもたくさん受けやすい。

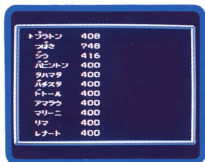
●チェンジ

ポジションチェンジ **+** ボタンで代えたい選手を選び **A** ボタンを押そう。次に入れかわる選手を **+** ボタンで選び **A** ボタンを押すとポジションが入れかわる。

メンバーチェンジ(全日本のみ) **+** ボタンで代えたい選手を選び **A** ボタンを押そう。次に **+** ボタンを右に入れて **▷** を移動させ、ベンチにいる選手の中から交代する選手を **+** ボタンで選ぼう。 **A** ボタンで決定。ただし、ハーフタイム、試合中のメンバーチェンジは一試合につき3人までしかできないぞ。

●レベル

ここでは各選手の残りガッツ、レベル、能力値、必殺技を見ることができる。 **+** ボタンで見たい選手に **▷** を合わせて **A** ボタンを押そう。必殺技を持っている選手はさらに **A** ボタンを押せば、どんな技を持っているかを見ることができる。



▶ ボタン	408
ツバサ	748
シウ	416
バビントン	400
ラハマタ	400
バチスタ	400
ドトール	400
アマラウ	400
マリーニ	400
リマ	400
レナート	400

レベル ^{せんしゅたち}選手達は試合をすることによってレベルが^あ上がっていく。レベルが^あ上がるとドリブルやパスなどの^{のうりよくち}能力値、^{さいだい}最大ガッツがアップしていくぞ。どんどん鍛えてレベルアップさせよう。

能力値 ^{つうじょう}通常、^{ひく}低いボール、^{たか}高いボールの3つの^{じょう}状態の各コマンドの^{のうりよくち}能力値を表示。この^{ひょうじ}数値が^{すうち}高いほど、そのコマンドを^{せいこう}成功させやすい。これを見て、^{せんしゅ}選手が何を得意としているか、チェックしよう。

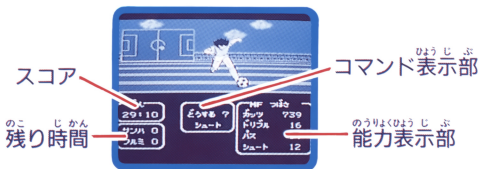
ガッツ コマンドを実行するたびに減っていく。これがなくなると、コマンドが実行できなくなったり、^{せいこう}成功しにくくなったりするぞ。^{つか}使わないでいると^{すこ}少しずつ回復する。選手の残りガッツはこまめにチェックしよう。

つばさ		たかいボール	
レベル	1	トラップ	11
さいだいがっつ	748	シュート	13
		スルー	15
		クリアー	11
		せりあい	13
のうりよくち		ひくいボール	
ドリブル	16	トラップ	11
パス	14	シュート	13
シュート	12	スルー	15
タックル	12	クリアー	11
ブロック	11	せりあい	13
パスカット	12		

つばさ		たかいボール	
レベル	1	トラップ	11
ひっさつわざ		ガッツ	
ドライブシュート	200		
オーバーヘッドキック	160		
ヒールリフト	90		
ドライブパス	40		
シュート	12	シュート	13
タックル	12	スルー	15
ブロック	11	クリアー	11
パスカット	12	せりあい	13



画面表示のみかた



残り時間 (Remaining Time) 試合時間は、30分ハーフと35分ハーフの2種類がある。ここに表示されている時間はコマンドを実行するたびに減っていくぞ。(ドリブル時はリアルタイムで減る)

※残り時間がゼロになっても、審判がロスタイムをとっていることがある。その場合は、審判がタイムアップのホイッスルを吹くまで試合が続くぞ。

スコア (Score) 自分のチームと相手チームの得点を表示。

コマンド表示部 (Command Display) 状況に応じて、いろいろなコマンドが表示される。+ボタンとA、Bボタンで入力しよう。

能力表示部 (Ability Display) コマンドの入力待ちになっている選手の能力が表示される。



オフENS(攻撃)

●ドリブル

ボールを持っている選手は
フィールドリーダーに^{センシブ}で
^{ひょうじ}表示される。^{そう}＋ボタンで操
作して攻めよう。リーダー
の右側が敵ゴールだ。ドリ

ブル時は残り時間がリアルタイムで減るので注意！

※リーダー上の数字は白が味方、青が敵の選手。



●敵にかこまれた!!

敵に出会うと自動的にオフ
ENS選択モードになる。
コマンド表示部に“どうす
る”と出たら^で＋ボタンでコ
マンドを選ぼう。Aボタン
で決定だ。

※ドリブル中にBボタンを押すとオフENS選択モ
ードになり、敵に囲まれる前にコマンドを選ぶこと
ができるぞ!!

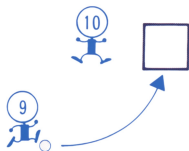
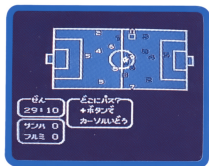


ドリブル パス + シュート ワン・ツー・リターン

パス

これを選ぶと右のような画面が表示される。⚽がボールを持っている選手だ。+

ボタンで□を操作してパスする選手を選ぼう。また、図のように味方のいない地域にもパスを送ることができる。この場合は、いちばん近くの選手が取りにいくぞ。パスする選手か地域を選んだらAボタンで決定。



ドリブル

ドリブルしながら敵を突破する。うまく敵を抜くことができればレーダー画面になり、移動できるぞ。

シュート

チャンス!!^{おも}と思ったら、すかさずゴールを^{ねら}狙おう。

ワン・ツー・リターン

図①のように味方と壁パスを交換して敵を突破するテクニック。**+**ボタンでパスする選手を選び、**A**ボタンで決定。成功すれば一瞬にして、敵の前に出ることができる。ただし、図②のように自分と味方の間に敵がいるような場合は、ボールを取られることもある。また、パスする選手が近くにいない場合は“まわりにみかたがない”と表示される。**A**ボタンを押してから他のコマンドを入れなおそう。

図1

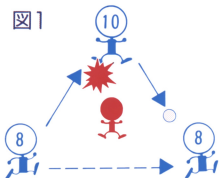
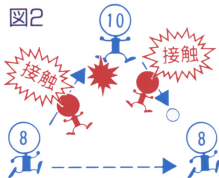


図2



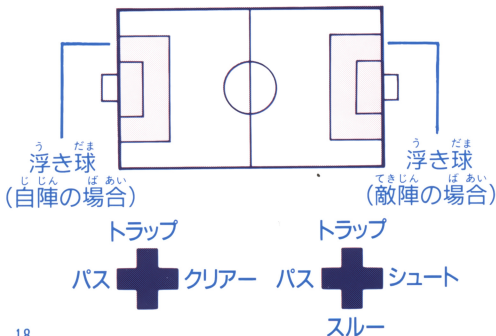
※パス、ワン・ツー・リターン、必殺技^{ひっさつわざ}の選択画面^{せんたく が めん}の時は**B**ボタンでひとつ前のコマンド^{まえ もと}に戻るよ。

ひっさつつわさ 必殺技

ひっさつ 必殺パス、ひっさつ 必殺シュート、ひっさつ 必殺ドリブル、コンビ
プレイ(ゴールデンコンビやジェミニアタック)を
つか 使える選手は、せんしゆ 通常のコマンドを選んだ後に、ひつ
さつつわさ 必殺技を選ぶコマンドが出る。+ ボタンで選んでA
ボタンで決定しよう。

う だま ● 浮き球をとりにいく

ペナルティーエリア (いろ 色のこい部分) では、くうちゅう 空中に
あるボールに対してコマンド せんたく 選択する。また、ここ
では、てき 敵、み かた 味方のどちらのペナルティーエリアかによ
って、ひょうじ 表示されるコマンドも違うぞ。



トラップ

くうちゅう
空中にあるボールをいったん止めてキープする。

クリアー

せ
攻めこまれていて得点される危険性が高い時に、とりあえず大きく蹴り出してピンチを脱出するプレイ。

シュート

うだま
浮き球からのシュート（ボレーシュート、ヘディング）は通常のシュートより威力が大きい。有効に使っていこう。

スルー

と
ボールを取りにいくふりをして、ボールには触らず敵をあざむくトリックプレイ。キーパーのバランスをくずすことができ、また、キーパーがとびだしてきた時にも有効だ！このコマンドを選ぶと、まずスルーした時のボールのコースが表示される。ボールはいちばん近くにいる選手が取りにいくぞ。良ければ④ボタンで決定。⑤ボタンでひとつ前のコマンドに戻るよ。

●キーパーと対決!

とき敵のゴール^{まえ}までボール^もを持ちこんだ^{とき}時はキーパーと1対1になる。

キーパーと1対1^{たい}になった^{とき}時は下のコマンドだ。ドリブルでうまくキーパーをぬいた^{とき}時は、自動^じ的^{どう}にシュー^{てき}トするぞ!!



ドリブル
パス + シュート

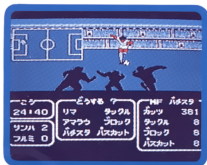


ディフェンス(守備)

敵の攻撃中にも味方を動かしてディフェンスができるぞ。フィールドレーダー上の点滅している番号が操作できる選手だ。+ボタンで操作して、敵と接触させよう。操作する選手を代えたい時は、Aボタンで番号順に、Bボタンで逆に、点滅する選手が変わっていくぞ。画面左上の表示は現在、操作できる選手の名前、右上はドリブル中の敵の名前だ。敵と接触したら、ディフェンス選択モードになる。

●敵を囲んだ!!

味方選手が敵に接触するとディフェンス選択モードになる。各選手に何をさせるか、順に指定しよう。+ボタンでコマンドを選びAボタンで決定。まちがえた時はBボタンでひとつ前のコマンド入力に戻るよ。能力値を参考にしてコマンドを決めよう。



タックル

パスカット + ブロック
うごかない

タックル

スライディングして敵^{てき}に向かっていく。成功^{せいこう}すればボール^{うは}を奪^ううことができるぞ。

ブロック

敵^{てき}がシュート^うを撃^うってくるな、と思^{おも}ったらすかさずブロック。成功^{せいこう}すればシュート^{ふせ}を防^ふいだり、シュートの威力^{いりよく}を弱^{よわ}めたりできるぞ。

パスカット

敵^{てき}のパス^{そし}を阻止^{そし}するプレイ。カットに成功^{せいこう}すれば、ボール^{うは}を奪^うえるぞ。

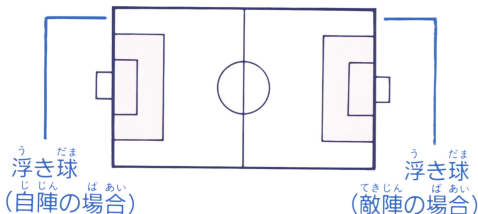
うごかない

動^{うご}かないでいるとガッツ^{かいふく}は回復^{かいふく}していく。無駄^{むだ}なガッツ^{つか}を使^{つか}いたくない時^{とき}はこのコマンド。

ひっさつわざ 必殺技

ひっさつ
必殺タックル、ひっさつ
必殺ブロック、ひっさつ
必殺パスカットを
つか せんしゅ つうじょう えら あと ひっさつ
使える選手は、通常のコマンドを選んだ後に必殺
わざ えら で えら
技を選ぶコマンドが出る。+ボタンで選んでAボ
タンで決定だ。Bボタンでひとつ前のコマンドに
もどるよ。

う だま かこ ● 浮き球を囲んだ



フォロー
パスカット + クリアー パスカット + セリあう
うごかない うごかない

フォロー

うだまとあさんか
浮き球の取り合いには参加しないが、こぼれ球にな
った時にボールを拾いやすくなる。

クリアー

あいて
相手のシュートに対して有効だ。

せりあう

てきせあ
敵と競り合って、相手がパス、トラップ、クリアー
しようとするのを防ぐ。成功するとこぼれ球になる。

●キーパーがうだまかこ浮き球をかこ囲んだ

ペナルティエリアでは、時
々、キーパーがかこ囲む場合が
ある。

とびだす

みがまえる  みがまえる

とびだす

とびだしてボールをキャッチする。しかし、失敗す
るとゴールがガラ空きになってしまうので注意!!

みがまえる

あいて
相手のシュートなどの行動にそなえ、身構える。

●^{てき}敵がシュートした！

^{てき}敵がシュートしたら、キーパーの出番だ。^{でばん}＋ボタン
で^{えら}コマンドを選び、^{けってい}①ボタンで決定。



パンチ
キヤッチ  キヤッチ
さんかくとび
^{わかしまづ}
(若島津のみ)

パンチ

シュートを^{ふせ}防ぐ^{りつ}率は^{たか}高いが、ボールがはじかれて^{ころ}転
がる^{ため}為、敵に^{てき}再びシュートを^{ふた}狙われる^{ねら}危険もある。^{きけん}

キヤッチ

シュートを^{ふせ}防ぐ^{りつ}率は^{ひく}低い^{かくじつ}が、確実にボールをつかみ
^{みかた}味方にパスできる。

若島津の三角とび!!

空手の有段者、^{ゆうだんしゃ}若島津^{わかしまづ}だけが使える^{つか}必殺技^{ひっさつわざ}。それ
が^{さんかく}三角とびだ。^{いりよく}威力^{おお}は大きい^{しょうひ}が消費ガッツ^{おお}も多い
ので、よく考えて有効^{かんか}に使い、^{ゆうこう}ゴール^{つか}を守ろう!!^{まも}

●キーパーが敵と1対1になった!!

敵がドリブルして攻めこんできた時は、キーパーがとびだして敵と1対1になるぞ!



ドリブルにそなえる

シュートにそなえる



シュートにそなえる

ドリブルにそなえる

敵がドリブルで攻めてきた時に有効。

シュートにそなえる

敵がシュートしてきた時に有効。



試合中のチームデータ変更

とくてん はい はんそく お
得点が入ったり、反則が起きたり、ボールがフールド外に出た場合は、次のプレイを行う前にチームデータを変更できる。変更したい時は、**+**ボタンで「チームデータをかえる」を選び**Ⓐ**ボタンを押そう。変更したくない時は、**Ⓐ**ボタンを押しっぱなしにすれば、すぐに試合が再開するぞ！操作の方法とコマンドの内容はミーティングの時とほぼ同じだけど、次の点が異なるぞ。

のこりガッツ かくせんしゅ のこ ひょうじ
各選手の残りガッツが表示される。
ぜん に ほん とき わ ひょうじ
全日本の時は2つに分けて表示するので、2つ目の画面をチェックしたい時は**Ⓐ**ボタンを押そう。**Ⓑ**ボタンでチームデータを見る画面に戻るぞ。

メンバーチェンジ ぜん に ほん さいしよ
(全日本のみ) 最初に、ベンチにいる選手から出場させたい選手を**+**ボタンで選ぼう。**Ⓐ**ボタンを押したら次に、交代する選手を**+**ボタンで選び、**Ⓐ**ボタンで決定しよう。ただし、延長を含めて、一試合につき3人までしかチェンジできない。**Ⓑ**ボタンでチームデータを見る画面に戻るぞ。



セットプレイ

フィールド外へボールが出た時は、その場所によって、コーナーキック、ゴールキック、スローインのいずれかのプレイになるぞ。反則が起きた時は、ペナルティエリア内の場合はペナルティキック、それ以外の場合はフリーキックになる。

ペナルティキック(P.K)

オフェンス(攻撃)の時

✚ボタンでキッカーを選んで④ボタンで決定。キッカーを決めたら、シュートコースを✚ボタンで選び④ボタンを押そう。キーパーにはじかれた場合は、プレイ続行となるぞ。

しょうめん

ひだりスミ  みぎスミ

ディフェンス(守備)の時

✚ボタンでキーパーのとぶ方向を選んで④ボタンで決定。うまくシュートをふせいだ時は、そのままプレイ続行となるぞ。

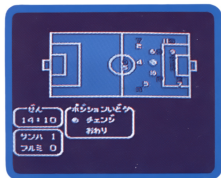
しょうめん

ひだりスミ みぎスミ

コーナーキック

●^{せんしゅ}選手の^かポジションを代える
(コーナー、フリーキックのみ)

ひだりした^{が めん}で^{とき} ^{せんしゅ}左下のような画面が出た時は、^{せんしゅ}選手の^あポジションの
^{へんこう}変更ができる。+ボタンで“かえる”に^あボールを^あ合わせ
①ボタンを押そう。すると右下のような画面になる。
まず、“チェンジ”に^あボールを^あ合わせ①ボタンを押す。押
したら^{ひょうじ}□が表示されるので、+ボタンで^{いどう}移動させたい
^{せんしゅ}選手の^{ところ}所へ^{うご}□を動かして①ボタンを押そう。あと
は+ボタンで^{いどう}移動したい^{ところ}所へ^{うご}□を動かして①ボタン
を押せば、そこへ^{せんしゅ}選手が^{いどう}移動するぞ。すべて^{いどう}移動さ
せたら^あボールを“おわる”に^あ合わせ①ボタンを押そう。



● オフェンス(攻撃)のとき

最初にキッカーを⁺ボタンで^{えら}選ぼう。①ボタンで^{けっ}決定。選んだら、選手のポジションを代えるかどうかを決めよう。決めたら⁺ボタンでシュート、パスのどちらかを選んで①ボタンだ。

パス  シュート

● ディフェンス(守備)のとき

⁺ボタンで選手のポジションを^か変えるかどうかを決めて①ボタンを押そう。

スローイン

⁺ボタンで^{うご}口を動かして、パスする相手を選ぼう。①ボタンで^{けっ}決定。

フリーキック

オフense (攻撃) のとき

敵のゴールが遠い時のフリーキックはパスのみ行うが、敵のゴール前からのフリーキックは直接シュートが狙えるぞ。まず、**+**ボタンでキッカーを選んで④ボタンで決定しよう。次に選手のポジションを代えるかどうかを**+**ボタンと④ボタンで決定。決定したら、パスするか、シュートするかを**+**ボタンで選ぼう。④で決定だ。なお、フリーキックからのシュートは通常より2レベルぐらい威力が増すぞ。シュートを選んだ場合は、さらにシュートコースを決めよう。**+**ボタンで選んだら④ボタンで決定。これで、すべてOKだ。

パス  シュート

シュートコースの選択 

ひだりスミ  みぎスミ

ディフェンス (守備) の時

相手が直接シュートを狙ってくる場合は、選手のポジションを代えるかどうかを決定した後に、カベの位置を決めることができる。✚ボタンで選んで、(A)ボタンで決定。成功すれば、カベによって、敵のシュートを防ぐことができる。

ひだりより ✚ みぎより

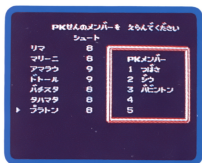




PK合戦

●PK合戦で勝負を決めろ！

PK合戦は5人ずつが交互にシュートして、多く決めた方が勝ちとなるぞ。右の画面になったら**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定しよう。まちがえたら**B**ボタンでとり消せるぞ。5人のキッカーを選んだら、**A**ボタンでPK合戦が始まるぞ!! コマンドの入力方法はペナルティキックの時と同じだよ。もし、5人ずつシュートしても決着がつかない時はサドンデスとなり、決着がつくまで交互にシュートすることになる。





リオカップ

ブラジルのユースクラスのクラブチームNo.1を決める大会、それがリオカップだ。試合時間は30分ハーフ。引き分けの時は延長15分ハーフ。それでも勝負がつかない場合は、PK合戦で決着をつける。(「ブラジル・リオデジャネイロ杯大会規定」より)

※試合前や試合後など、ゲーム中に出るストーリーのディスプレイは、セレクトボタンでとばすことができるぞ。

●出場チームを研究だ！

どのチームも予選を勝ちぬいただけあって強豪ばかり。多くの才能あるスターをもつチームもあれば、中には翼、バビントンの様な、外人選手をかかえているチームもある。さっそく出場チームを研究だ！

1回戦 フルミネンセ

フォーメーション…4：3：3

ディフェンスタイプ…ノーマル

これといって取り柄のないチーム。しかし、油断は禁物だ。

^{かいせん}2回戦 コリンチャンス

フォーメーション…ブラジルタイプ

ディフェンスタイプ…ノーマル

^{ばん}10番、リベリオのバナナシュートと、^{ばん}9番、アルゼンチンユース^{だいひょう}代表、サトルステギのダイナマイトヘッドは^{ようちゆうい}要注意！

^{かいせん}3回戦 グレミオ

フォーメーション…4：4：2

ディフェンスタイプ…カウンター

^{ばん}9番、ウルグアイユース^{だいひょう}代表のダ・シルバのスピードが^{こうげき}攻撃の^{ちゆうしん}中心。一方、^{いつぼう}守備は、^{しゅび}キーパーのメオンが^{てつぺき}鉄壁の^{まも}守りを見せる。しかし、どこかに^{じゃくてん}弱点があるはず……。

^{かいせん}4回戦 パルメイラス

フォーメーション…4：3：3

ディフェンスタイプ…カウンター

^{ばん}11番、名ドリブラーの^{めい}ネイがきりこんでくるのが^{こう}攻撃^{げき}パターンだ。^{ばん}9番、トニーニョはドライブシュートをうつので^き気をつけろ！

準決勝 サントス

フォーメーション…4：4：2

ディフェンスタイプ…カウンター

9番のザガロが強引に突破してくるぞ。ザガロはダブルイールという強力なシュートも持っている。4番、デュウセウのパワーディフェンスも要注意だ。

決勝 フラメンゴ

フォーメーション…ブラジルタイプ

ディフェンスタイプ…ノーマル

10番、キャプテンのカルロスの他にも、6番、サンタマリア、2番、ジェトーリオとタレントが揃っているぞ。また、3人とも必殺シュートをもっていることから今大会屈指のアタッキングチームと言われ、評価が高い。この決勝戦で点の取り合いになることは必至だ。攻撃力で相手を上回れ！





サンパウロの仲間たち

これがサンパウロユースチームの主要メンバーだ。
誰がどんな能力をもつのか、チェックしていこうぜ。

おおぞら つばさ
大空 翼 MF キャプテン

「プロになるまでは、
日本に帰らない！」と
いう固い決意を胸に、
ブラジル・サンパウロ



へ渡る。その天才的なサッカーセンスは、ロベルト
の指導により、さらに磨きがかかった。また、明るい
性格と、どんな逆境にも負けない不屈の精神力から
日本人ながらキャプテンもつとめる。夢はもちろん
日本のワールドカップ優勝だ！

ひっさつわざ
必殺技 オーバーヘッド、ドライブシュート、ヒールリフト、ゴールデンコンビ。

ジウ FW

サンパウロのエースストライカー。ロングシュートはうまくないが、ボレー、ヘディングが得意なことから、センターフォワードをつとめる。翼はもちろん、このジウやバビントンがゴールできれば、サンパウロのペースで試合ができるだろう。

アマラウ DF ブラジルユース代表

パスカットの能力が高いディフェンダー。また、高い浮き球にも強く、ヘディングでのクリアーはチームの再三の危機を救う。ヘディングシュートにも威力がある。コーナーキックでは彼をゴール前に配置し、ヘディングからゴールを狙うと、より得点できるだろう。

ドトール DF ブラジルユース代表

タックルの能力が高いディフェンダー。Jr. ユースの頃からアマラウと共にブラジル代表チームのセンターバックを守ってきた。また、低い浮き球に無類の強みを見せる。高い浮き球はアマラウが、低い浮き球はドトールがクリアーするというやり方が、このサンパウロ・ディフェンスの特徴である。

レナート GK

ブラジルユースの代表

選考会で候補まで残っ

たこともある、優秀な

ゴールキーパー。しか

し、攻撃力の高いチームが集まったこのリオカップ

で、どのくらい失点を防げるのか…？



バビントン MF アルゼンチンユース代表

アルゼンチン人であり、サンパウロでは翼と同じ「外

人選手」である。Jr.ユース時代、当時アルゼンチ

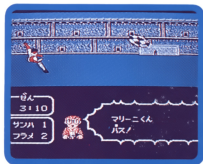
ン国内で無敵を誇ったファン・ディアス率いるアル

ヘンチノス・ジュニアユース。そのチームを相手に

互角に近い勝負をしたことが、サンパウロにスカウ

トされるきっかけとなった。個人技があり、特にパ

スが得意で、翼と共に中盤を作る。シュートも強い。





日本Jr.ユース時代の仲間、ライバル

つばさ とも こくさいジュニア たいかい たたか
翼と共にフランス国際Jr. ユース大会を戦ったメン
バーも、それぞれがんばっているぞ！

みさき たろう MF なんかつこうこう
岬 太郎 MF 南葛高校キャプテン

こじんぎ
ハイレベルな個人技を
ぶき
武器にするテクニシャ
ン。フランスのダイレ
クトサッカーをみごと



きゆうしゅう ジュニア たいかい つばさ
に吸収し、Jr.ユース大会での翼とのゴールデンコン
ビは、まさに無敵だった。大会終了後、日本へ戻り
なんかつこうこう にゆうがく こうこう たいかいせい は めざ
南葛高校に入学。高校サッカー大会制覇を目指す。

ひっさつわざ
必殺技 ジャンピングボレーシュート、オーバーヘ
ッド、ゴールデンコンビ。



わかばやし げんぞう

若林 源三

GK ハンブルガーSVキャプテン

てつべき

鉄壁のゴールキーピン

グから「東洋とうようの守護神しゅ ご しん」

の異名い みょうをとるキーパー。

特に気合きあが入った時の

守りは完璧かんぺきで「ペナルティーエリア外がいからはゴール

できない」という伝説でんせつもある。すでに西ドイツのブ

ンデスリーガーで、ハンブルガーと契約けいやくをすませ、

現在げんざいでは、ユースチームだけではなく大人おとなの試合しあいでも

活躍かつやくしている。



ひゅうが こ じろう

日向 小次郎

とうほうこうこう

FW 東邦高校キャプテン

世界せ かいナンバーワンスト

ライカーを目標め ざとする野性や せい

の猛虎もう こ。翼つばさの最大さいだいのラ

イバルであり、また、翼つばさ

のいない高校サッカー界をリードしてきたのも彼で

ある。激しいプレイが特長で、目の前め まえにいる敵は、

すべて吹き飛ばふ とされる。

ひっさつわざ

必殺技 タイガーショット、ネオ・タイガーショット、

タイガータックルなど。



わかしま づ けん どうほうこうこう
若島津 健 GK 東邦高校

ばつぐん はんしゃしんけい
抜群の反射神経をもつ

から て こうこう
空手キーパー。高校サ

ッカー界ナンバーワン

キーパーであり、ゴー

ル前でも積極的に飛び出してくる。「キエエ〜！」と

いう雄叫びからくりだす秘技「三角とび」も健在だ。

ひっさつわざ さんかく
必殺技 三角とび



いしざき りょう なんかつこうこう
石崎 了 DF 南葛高校

テクニックはないが、

その分ガッツでゴール

を守るディフェンダー。

普段はひょうきんだが

試合になると、ものすごい根性を出す。特に、顔

面で敵のシュートをふせぐ「顔面ブロック」は、強

烈なシュートもふせいでしまう。しかし、顔面にく

らった分のダメージも大きいので、たくさんのガツ

ツも消耗する。

ひっさつわざ がんめん
必殺技 顔面ブロック



み すき じゅん 三杉 淳 MF 武蔵医大付属キャプテン

フィールドの貴公子。
かつて少年時代は、日本サッカー協会に一番
将来を期待されたプレ



イヤーだったが、心臓病の為に満足にプレイできなかった。しかし、その華麗なテクニックは、翼、岬、
にもひけをとらず、特にディフェンスセンスは絶品
である。武蔵では心臓病の為に後半からしか出場し
ないが、統率力のある彼が入ることにより、武蔵の
チーム力もアップする。後半の武蔵は要注意だ!!

ひっさつわざ 必殺技 ハイパーオーバーヘッド

しんぞうびょう 心臓病のハンデ

味方になった時の三杉は、心臓病のハンデから、普
通の選手よりもガッツを多く消耗し、回復も遅い。
しかも、あまりにもたくさんガッツを使いすぎると
次の試合には出場できない。注意して起用しよう。



そして世界の強豪たち

世界には、数多くの強敵がひしめきあっている。そのおもな顔ぶれを紹介しよう。

カルロス・サンターナ

FW フラメンゴ ブラジルユース代表

世界一のタレントの宝庫であるサッカー王国ブラジル。その中でも現在、若手ナンバーワ



ンとされているのが、このカルロス・サンターナだ。彼に対するジャーナリストの評価は非常に高く、中には「ペレの再来」、「ジーコの後継者」という声もあがっている。それだけにカルロスのテクニクは神技的だ。地元ブラジルで開催される、ワールドユース大会には彼に全国民の熱い期待がかかる。

必殺技 ミラージュシュート、分身ドリブル、オーバーヘッド。

エル・シド・ピエール

MF ボルドー フランスユース代表 だいひよう

か れい
華麗なテクニックでフ
ランスの芸術的げいじゆてきなサッ
カーをリードする。国

さいじゆニア 際 Jr. ユース大会の時、
たいかい とき

ゆうしょう 優勝を狙っていたが、日本にほんの攻撃アタッキングサッカーに粉砕ふんさい
された。それ以後、打倒いご日本にほんに執念しゆうねんを燃やす。

ひっさつわさ **必殺技** スライダーシュート、エッフェル攻撃こうげきなど。



カール・ハインツ・シュナイダー

FW バイエルン・ミュンヘン

にし 西ドイツユース代表 だいひよう

さいこう
ドイツ最高のゴールゲ
ッターと言われ、カイ
ザー(皇帝)の異名いみょうをも
つ。早くもプロ契約を

すませ、バイエルンで活躍かつやくちゆう中。ハンブルガーSVの
若林わかばやしとはライバルである。逆境ぎやつきやうに強く、やられたら
必ずやりかえす。怒った時の彼は恐い存在だ。

ひっさつわさ **必殺技** ファイヤーショット



ファン・ディ阿斯

MF アルヘンチノス・ジュニアユース

アルゼンチンユース^{だいひょう}代表

ポスト・マラドーナと

されるアルゼンチン・

サッカー^{かい てんさい}界の天才児。

スピード^{わさ とく}技が得意でド

リブル^{あいて め}で相手を抜きまくる。特に調子^{とく ちょう し}に乗った時の^{の とき}

ドリブルはものすごく、敵^{てき}のキーパーまで抜いてし

まうその荒技^{あらわざ}は、「8人^{にん}抜きドリブル」と言われ、恐^{おそ}

れられている。

ひっさつわざ

必殺技

ぜんてん

ドライブシュート、前転シュートなど。





各コマンドの消費ガッツ一覧表

●^{ひっさつ}必殺シュート

必殺技の名前	使える選手	消費ガッツ
ドライブシュート	翼	200
ドライブオーバーヘッド	翼	320
はやぶさシュート	新 田	200
はやぶさボレーシュート	新 田	240
オーバーヘッドキック	翼・岬・日向 松山・佐野	160
ジャンピングボレーシュート	岬	250
佐野とのコンビプレイ	次 藤	200
スカイラブハリケーン	政夫・和夫	200
スカイラブツインシュート	政夫・和夫	380
ツインシュート	翼・岬 政夫・和夫	180
カミソリシュート	早 田	200
イーグルショット	松 山	200
ハイパーオーバーヘッド	三 杉	250
タイガーショット	日 向	240
ネオ・タイガーショット	日 向	370

●^{ひっさつ}必殺ドリブル

必殺技の名前	使える選手	消費ガッツ
ヒールリフト	翼	90
ごういんなドリブル	日向・次藤	60

●^{ひっさつ}必殺パス

ドライブパス	翼	40
カミソリパス	早田	40

●^{ひっさつ}必殺コンビプレイ

ゴールデンコンビ	翼・岬	120
とうほうコンビ	日向・沢田	80
ジェミニアタック	政夫・和夫	80

●^{ひっさつ}必殺タックル

スカイラブタックル	政夫・和夫	200
カミソリタックル	早田	200
パワータックル	次藤	200
タイガータックル	日向	180

●^{ひっさつ}必殺パスカット

スカイラブパスカット	政夫・和夫	180
------------	-------	-----

●^{ひっさつ}必殺ブロック

がんめんブロック	石 崎	400
パワーブロック	次 藤	180
スカイラブブロック	政夫・和夫	180

●^{ひっさつ}必殺セービング

さんかくとび	若島津	200
--------	-----	-----

●^{つうじょう}通常のコマンドの^{しょう ひりょう}ガッツ消費量 ※(^{ない すうじ})内の数字

オフェンス ドリブル(40) パス(20) シュート(80) ボレーシュート(90) ヘディング(90) トラップ(10) ワン・ツー・リターン(60) スルー(40) セりあう(60)
ディフェンス タックル(60) ブロック(70) パスカット(50) クリアー(80)
キーパー パンチ(40) キャッチ(20) とびだす(70) ドリブルにそなえる(50) シュートにそなえる(50)

※コンビプレイ、ツインシュートはその^{わざ}技を^{つか}使える^{せんしゅ}選手が^{りょうほう}両方とも試合に^{し あい}出ていないと^{つか}使えないぞ。政夫・和夫の^{ひっさつわざ}必殺技も同じだ。(スカイラブツインシュートは、さらに^{じとう}次藤も試合に^{し あい}出て^でいることが^{じょうけん}条件) また、佐野との^{さの}コンビプレイは、次藤と佐野が試合に^{し あい}出ていないと^{つか}使えないので^{ちゅうい}注意しよう。

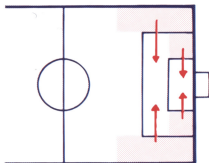


必勝への道

強敵^{きやうてき}たちを相手^{あいて}に勝ち抜^かいていく為^{ため}には、力押し^{ちからお}ではダメ。状況^{じやうきやう}に応^{おう}じた柔軟^{じゆうなん}な戦術^{せんじゆつ}が必要^{ひつよう}だ。敵^{てき}のウラをついた芸術^{げいじゆつてき}的サッカーを展開^{てんかい}しよう。

●両^{りやう}サイドからセンタリング！

両^{りやう}サイドからペナルティエリア^{ない}内へのパス(センタリング)は敵^{てき}にぶつかる確率^{かくりつ}が低い。センタリングからシュートだ。



●「スルー」コマンドは有効^{ゆうこう}だ

敵^{てき}のキーパーがとびだしてきた時^{とき}にいちばん効果^{こうか}があるのがスルーだ。うまく使^{つか}えばゴールをカラッポにでき簡単にゴールが奪^{かんたん}える！状況^{じやうきやう}に応^{おう}じて使^{つか}ってみよう。

●キーパーがとびだしてきた時^{とき}のこぼれ球^{だま}……これはチャンスだ！

キーパーがとびだしてこぼれ球^{だま}になった時^{とき}は一定時間^{いつていじかん}ゴールがカラッポになっている！早め^{はや}にボールをひろって、すかさずシュートだ。

●地域パス(スルーパス)をうまく使え！

ちょっとしたアイデアで敵にとられず試合を有利に展開できるのがこの地域パスだ。

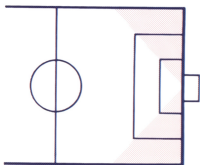


このような状況で⑪番にパスしたい時、カーソルを直接合わせると、パスが敵の③番にぶつかってしまうが…。スできるぞ！

この様にカーソルを置き⑪番を走りこませば、敵の③番にぶつからずにパ

●鋭角からのシュートはポストに当たりやすい！！

鋭角(色のこい部分)からのシュートはシュートコースが狭い為、ポストに当たったり敵にカバーされる確率が高いので注意！！



●ドリブルで敵のキーパーを抜いちゃえ！

シュートをうってゴールを狙う方法の他に、キーパーをドリブルで抜いてゴールを決めるやり方もある。これはガッツをあまり消耗しないのでお得だ。また、こぼれ球になっても、ゴールはカラッポになっているからチャンスはあるぞ！

ス タ ッ フ

ディレクター	ファイターおとみ
インゲームプログラム	よっちゃん
アウトゲームプログラム	アキヒコ
プランナー	あかいきつね
アウトゲームディレクター	うま
アニメーションディレクター	にわかまる
ミュージック	やまさん
	メタルゆうき
	まゆ
スプライトアクション	スーパーごんたくん
バックワーク	まーしあん
グラフィック	ケーナ
	パーコ
	シンピロエース
	むらさき
	ずう
	ふゆふゆ
データワーク	さとうだいこん
	やへみ
デバッグチーフ	ききょうやじゅうべえ
アウトゲームアドバイザー	さくらざき
パッケージデザイン	もんどエコ
マニュアルデザイン	パンチョたかちゃん
オリジナル	たかはしういち

プレゼントのお知らせ

先着1000名様に、七色に光る「翼II」オリジナル・バッジをプレゼント。さらに、ダブルプレゼントとして応募者の中から抽選で50名様に、「キャプテン翼」放映時に使用したセル画を。200名様に「キャプテン翼II」オリジナル・バッジをプレゼント。特にセル画は、もう二度と手に入らない貴重品だ。急いで送ろう。応募方法は裏ページの応募用紙に必要事項を記入して官製ハガキに貼り、空いたスペースのどこかへダブルプレゼントのどちらの商品を希望するかを書いて、下記の住所へ送ろう。締切は平成2年9月30日の消印まで有効だぞ。

おく さき
送り先

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34

テクモ株式会社

「プレゼントだよ岬君！OK、翼君！」係

※発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

翼Ⅱ プレゼント応募用紙

じゅうしょ
住所

〒

--	--	--	--	--

でん わ ばんごう
電話番号

ふりがな

し めい
氏名

ねんれい
年令

がくねん
学年

ゲームの感想

キリトリ線

ソロモンズ倶楽部TM

あのアクションパズル
ゲームの^{めいさく}名作がゲーム
ボーイで^{とうじょう}登場だ。^き期待
してくれ!!



ゲームボーイTMは任天堂の商標です。

テクモのファミコンソフト

おぼろ

^{せい} ^{さく} ^{かい} ^{ちょう}
制作快調!!





「キャプテン翼^{つばさ}II・スーパーストライカー」に
関^{かん}する質^{しつもん}問^{かなら}は、必^{ねか}ずハガキでお願^{ちよく}いします。直
接^{せつ}、電^{でん}話^わしていただいても、お答^{こた}えできません。
お便^{たよ}り、イラ^{なと}スト^か等は^き下^{きゅうしよ}記^{ねか}住所へお願^{ちよく}いします。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34

テクモ 株式会社

「キャプテン翼^{つばさ}II・スーパーストライカー」の
情^{じょうほう}報^かは下^か記^きの電^{でん}話^わで流^{なか}しています。

テクモホットライン(テレフォンサービス)

☎03(222)7550

©TECMO, LTD. 1990

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。